LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

GAME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GENNAIO 2014

91

Gioco omaggio

Clicca Qui

CALL OF DUTY GHOSTS

IL MONDO SI SFIDA IN UN TORNEO!

THE CURSE OF BROTHERHOOD

ENIGMI E PIATTAFORME SU XBOX ONE!

Castlevania 2 Lords of Shadow

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

Tutti i Marchi riportati appartengono alle rispettive Case. Tutti i Diritti appartengono ai legittimi Proprietari. L'editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per immagini di cui non è stato possibile reperire la fonte.



EDITORIALE

E d eccoci nel 2014. Ufficialmente siamo nella next-gen, anche se il momento è ancora di passaggio. Le **Software House** non hanno definitivamente abbandonato le **console** precedenti, mentre sono poche le esclusive che spingono all'acquisto di **One** e **PlayStation 4**. Ma si tratta di aspettare solo pochi mesi, dopodiché potremo finalmente iniziare a giocare con produzioni dal livello tecnico esagerato. Nel frattempo non resta che augurarvi... una buona lettura!



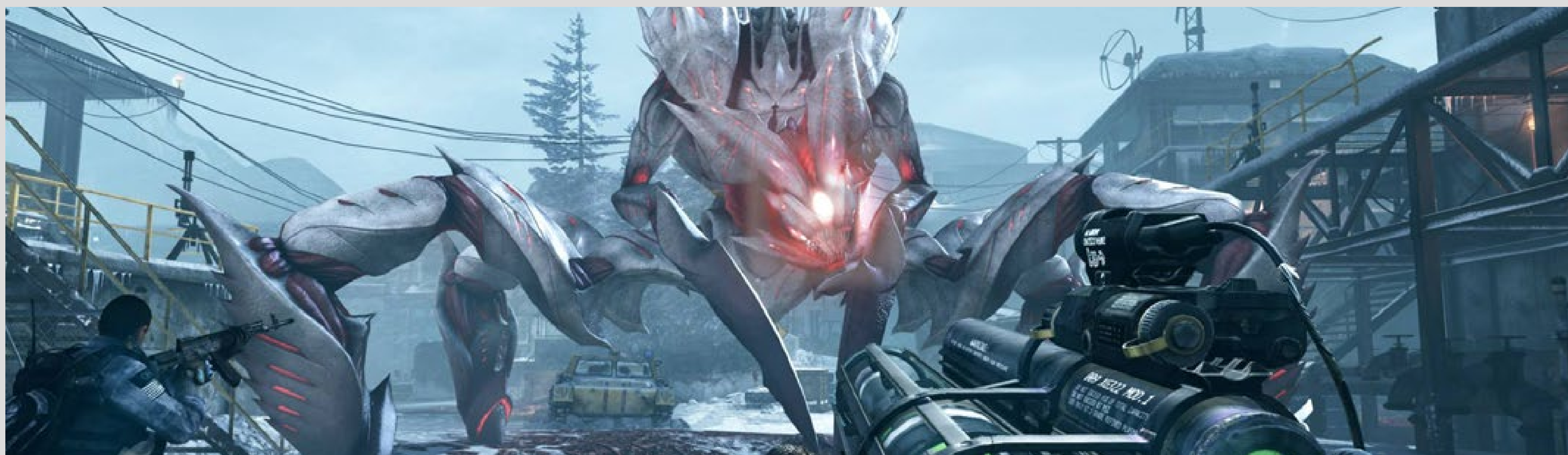
CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!



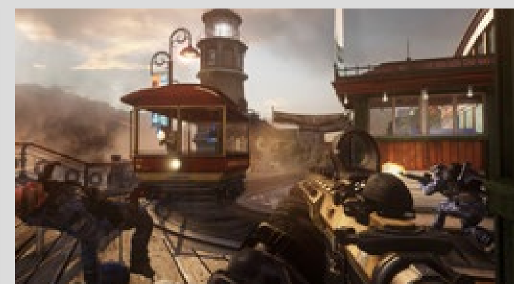
Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

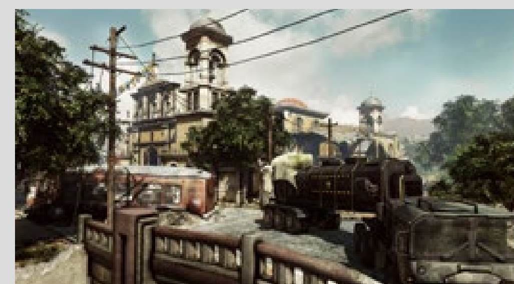


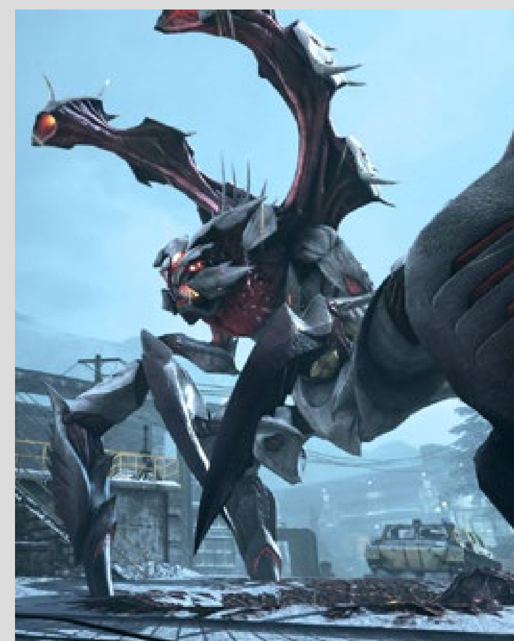
TORNEO MONDIALE PER CALL OF DUTY!

Evento da un milione di dollari per Ghosts, nuovo capitolo della serie

L'uscita annuale di un nuovo Call of Duty va ormai a braccetto con un torneo dedicato: ecco dunque arrivare l'evento dell'anno dedicato all'atteso **COD: Ghosts**, ultimo capitolo della celebre serie **FPS** ad opera di **Infinity Ward**. Il contest, presentato da **Xbox**, ospiterà 32 delle migliori squadre di giocatori provenienti da ogni parte del mondo, che si contenderanno il titolo di "Campioni del Mondo". Il montepremi? Un milione di dollari! Le sfide si svolgeranno dal 28 al 30 marzo a **Los Angeles**, su console **One**, e lo streaming verrà trasmesso sia su **Xbox Live** che su **MLG.tv**. Il torneo è aperto a tutti, giocatori professionisti e non, per cui che aspettate? Iniziate ad allenarvi in attesa degli scontri ufficiali!











EVOLVE: PRIMI DETTAGLI

La caccia ai mostri in multiplayer ha inizio

Sono emersi i primi veri dettagli sul nuovo titolo in sviluppio dai creatori di **Left 4 Dead**, l'interessante **Evolve**. Il nuovo progetto prevedela cooperazione tra giocatori per dare la caccia a differenti tipologie di mostri, ognuna delle quali avrà caratteristiche specifiche. Purtroppo per giocarci dovremo attendere la fine del 2014...



Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook



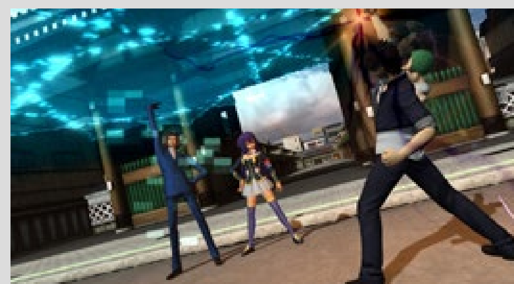
DECEPTION IV A MARZO!

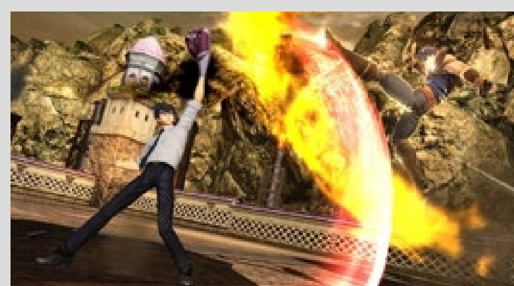
La figlia del Diavolo assalta PS3 e PS Vita

Il ritorno di Deception con il suo quarto capitolo per PS3 e PS Vita, intitolato **Black Ties**, ha finalmente una data ufficiale: 28 marzo 2014. Il gioco racconterà le vicende di **Laegrinna**, figlia del Diavolo, una maliziosa omicida che si diverte a piazzare trappole micidiali per i nemici. Si prospetta un'avventura ricca di humor nero!





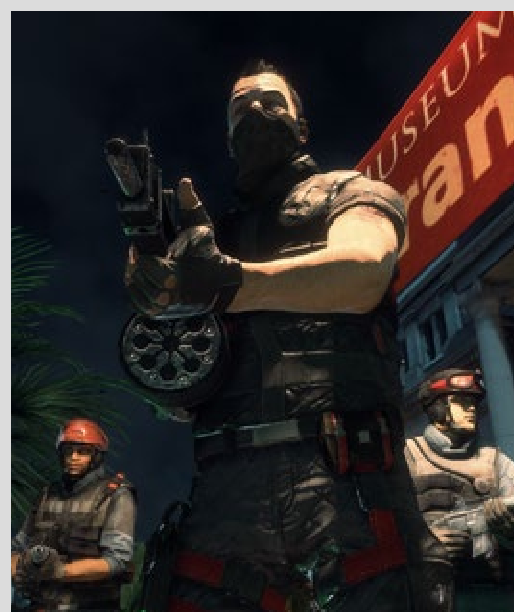


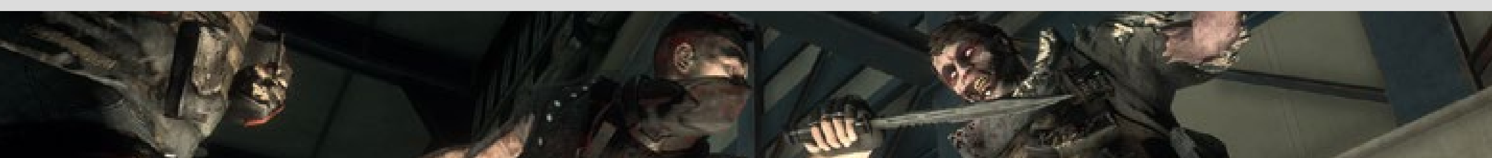


J-STARS RIUNISCE GLI EROI DEI MANGA!

Un picchiaduro d'azione dedicato ai personaggi di Shonen Jump...

Notizie positive per tutti i fan di Shonen Jump, il settimanale di fumetti più famoso del Giappone. **Play-Asia** ha infatti aperto ufficialmente i pre-order di **J-Stars Victory Vs.**, atteso picchiaduro action ispirato e dedicato ai protagonisti più famosi dei manga. Troveremo character provenienti da **Naruto**, **One Piece**, **Jojo**, **Toriko**, **Hunter X Hunter** e tanti altri. Il tutto darà inizio a folli battaglie in multigiocatore, in cui potrà accadere davvero di tutto. Atteso per il 19 Marzo 2014, il titolo è già prenotabile per **PS3** e **PS Vita**!





TITANICO UPDATE PER DEAD RISING 3

Un DLC che corregge bug ed espande la storyline principale...

Arriva un titanico update da 13GB per Dead Rising 3! Sono stati corretti numerosi **bug** ma anche aggiunti contenuti sostanziali: a partire dal **DLC** intitolato **Operation Broken Eagle**, prima vera espansione del **Survival Horror** di **Capcom**. Il protagonista sarà l'agente **Adam Kane**, incaricato di ritrovare il presidente degli **USA**...

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / USCITA: 27 - 02 - 2014

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**

Ritorna Castlevania: questa volta Konami è pronta a rilasciare il seguito dell'ottimo Lords of Shadow. Il titolo, previsto per **PS3** e **Xbox 360**, ci permette di vestire nuovamente i panni di **Gabriel Belmont**, in grado di eseguire numerose combo di attacchi e schivate. Sono stati introdotti nuovi nemici che, per essere abbattuti, dovranno essere analizzati nel loro modo di combattere, cercando di volta in volta il vero punto debole. **Lords of Shadow 2**, insieme al secondo **Dark Souls**, rappresenta dunque una delle principali motivazioni per non disfarci ancora della vecchia generazione di Console. Il prodotto sviluppato da **Mercury Steam** sembra veramente il degno successore del precedente episodio e tutto sembra incastrarsi a dovere. Resta da verificare se il sistema delle telecamere (in precedenza molto discusso dai fan) sia stato effettivamente migliorato e se l'impatto narrativo si confermi di livello. Noi pensiamo di sì, ma per averne certezza dovremo attendere l'uscita definitiva, prevista per il prossimo 27 febbraio. Preparatevi dunque: il mondo dei vampiri sta per tornare!









Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

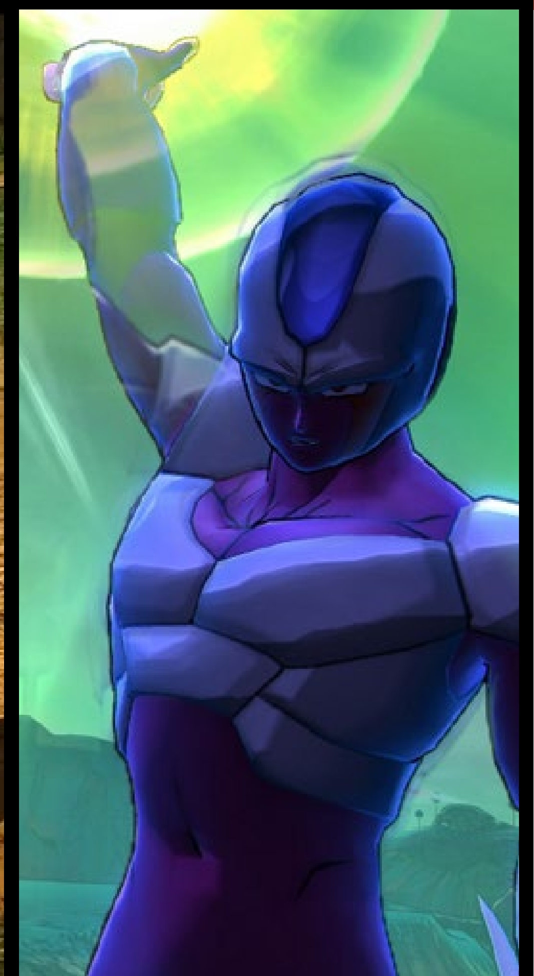


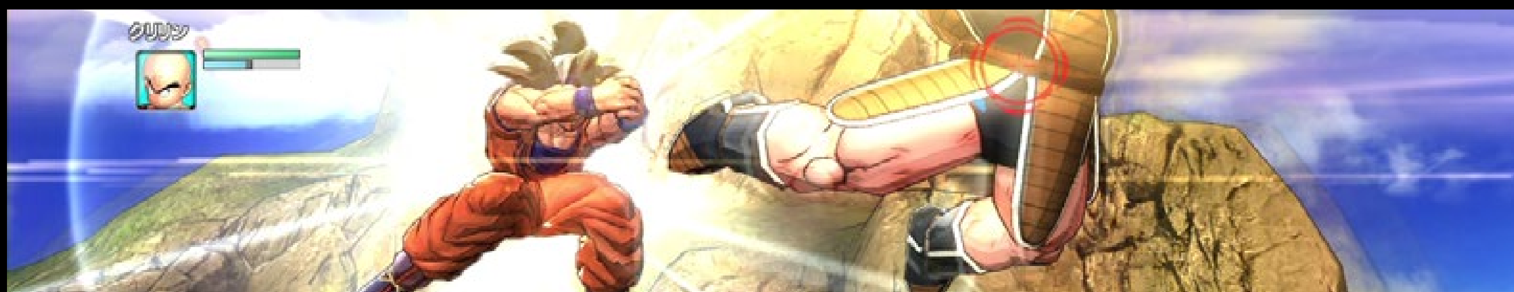
Per chi come il sottoscritto è nato sotto l'egida di Akira Toriyama non è facile parlare di un gioco dedicato a Dragon Ball. Per intenderci, non sono figlio di quella generazione di **picchiaduro** infiniti che uscirono su **PS2**, piuttosto provengo dalla prima generazione per **PSX**, quella di **Final Bout** e **Legends**. Il primo possedeva un comparto tecnico magnifico, minato però da una giocabilità lenta e macchinosa, a differenza del secondo, tecnicamente spartano ma in grado di dare vita a frenetici scontri in 3 VS 3. E dopo le interessanti novità viste nei vari e apprezzati **Tenkaichi**, ci apprestiamo ad analizzare questo nuovo **Battle of Z**. Intanto è inspiegabile il motivo che

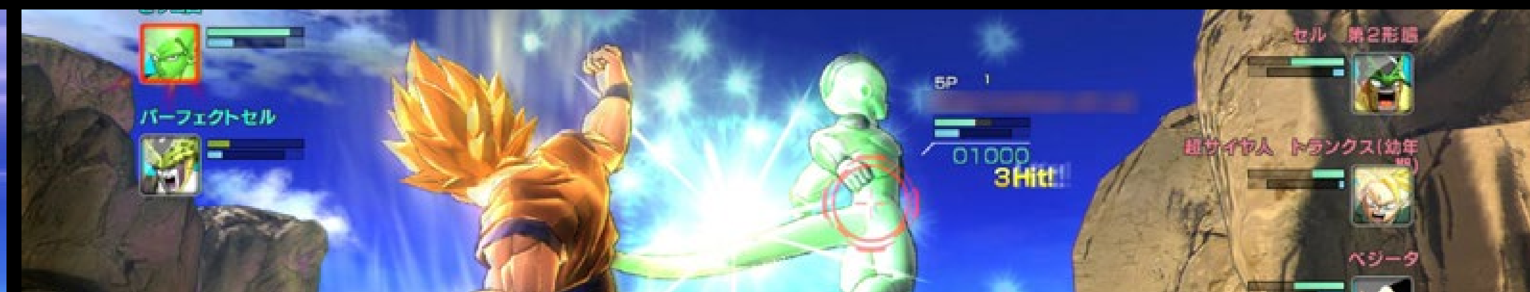




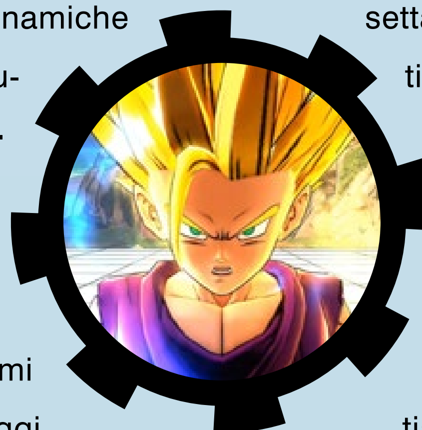








ha spinto **Namco Bandai** a stravolgere la trama del gioco: **Goku** sopravviverà allo scontro contro **Radish** oppure andrà insieme a **Gohan** e **Crilin** su **Namecc**. Ma i problemi più gravi arrivano sul fronte del concept, con la possibilità di schierare nelle battaglie in team cloni del medesimo personaggio: a che serve allora imparare le mosse ed abilità di tanti personaggi, se poi si possono schierare senza criterio svariate copie del medesimo eroe? Al di là di un **single player** dalle dinamiche a dir poco discutibili, grande feature del gioco rimane il **multiplayer** competitivo. Una novità che però sarebbe il caso di prendere con le pinze perché pur essendo presente soffre di grandi problemi di sbilanciamento: alcuni personaggi infatti sono palesemente migliori degli altri e settati nel modo giusto diventano praticamente invincibili. Il titolo inoltre consente di adottare grossolane tattiche a suon di combo no-stop, che permetteranno agevoli vittorie se si abbassa la guardia nel momento sbagliato. Non mettiamo in dubbio che possa essere divertente, in fin dei conti si tratta di uno dei pochi **picchiaduro** a squadra giocabili **online** in compagnia, piuttosto mettiamo seri dubbi sulla struttura di gioco, ad ogni costo spettacolare ma che non risulta mai bilanciata. Anche il comparto tecnico non brilla: i modelli poligonali dei personaggi sembrano provenire dalla **PS2** e la gestione della telecamera è semplicemente oscena. Più di una volta ci dovremo







fermare per impostarla dietro la schiena del nostro alter ego di turno perché, tra inquadrature infelici e un auto-lock del target approssimativo, sarà difficile capire quello che accade sullo schermo. Se non altro la scelta di mantenere il doppiaggio originale in giapponese risulta apprezzabile per i fan più irriducibili. **Dragon Ball: Battle of Z** è probabilmente il titolo legato alla serie delle **Sette Sfere del Drago** più brutto che sia uscito negli ultimi anni. Dopo una prova così fiacca urge davvero una pausa di riflessione per capire come orientare significativamente la saga. Si tratta insomma un videogame fiacco che per qualche strano motivo racconta una trama del tutto raffazzonata e a tratti quasi delirante, pur di dare al giocatore la possibilità di usare



tutti i protagonisti nel corso dello **story mode**. L'inclusione dei nuovi personaggi legati al lungometraggio presente al cinema nei prossimi giorni è giusto una chicca per gli appassionati sfegatati, ma non è certo un potenziale motivo di curiosità per chi la serie la conosce a menadito e che pretendeva di avere, dopo tanti anni, un prodotto valido. La pensione in fin dei conti può essere anche sinonimo di un tramonto onorevole.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NAMCO BANDAI

SVILUPPO: ARTDINK

GENERE: PICCHIADURO

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	43
Sonoro	70
Giocabilità	47
Longevità	40

COMMENTA

GLOBALE 50

THE STANLEY PARABLE

RECENSIONE completa

Lorenzo Pace





Il mercato dei giochi indie è indiscutibilmente esploso, supportato soprattutto daValve e Steam. Si sono visti titoli dall'originalità straordinaria, nonostante non fossero eccelsi tecnicamente. **The Stanley Parable** fa parte di questa schiera e si è distinto nel mondo videoludico oltre ogni immaginazione. Nato come mod di **Half Life 2** nel 2011, è interamente basato sul **Source Engine**; pochi avrebbero scommesso sul fatto che avrebbe rappresentato una grandissima rottura con il mondo dei videogiochi. E' difficile, davvero difficile riuscire a stilare una recensione imparziale e soprattutto "canonica" del gioco. E' infinito ma nel migliore dei casi dura una ventina di minuti. Non pone limiti alla libertà del giocatore, ma è del tutto apparente.











Cerchiamo di spiegare tutti questi controsensi: **Stanley** è un comune impiegato d'ufficio, il cui lavoro consiste nel premere i pulsanti di una tastiera di fronte ad un monitor. E il giorno in cui non riceve ordini dallo schermo decide di uscire per chiedere spiegazioni: è qui che subentra il giocatore. La voce di un narratore racconta il tutto in terza persona, come se i fatti fossero già accaduti. Magari al primo "walkthrough" seguirete le sue indicazioni, ma già dal secondo farete scelte diverse. Nell'esatto momento in cui prenderete una strada alternativa, giungerete inconsapevolmente ad un punto di rottura col passato, mentre il narratore cercherà di convincerci che tutto sarebbe più semplice se gli dessimo retta. Il giocatore si troverà dunque di fronte ad un labirinto di possibilità, strade, stanze e soprattutto finali differenti. **The Stanley Parable** è il **Matrix** dei videogiochi: un titolo infinito, illimitato nella sua brevità. E' ironico, critico, innovativo, sorprendente, anche nel suo essere comunque predefinito e in linea col passato. Riesce sempre a strappare un sorriso e a far riflettere, anche nelle sue sezioni di humor più amaro. Non è banale, mai: cosa non da poco per un videogioco.



VERSIONE: PC

PUBLISHER: GALACTIC
SVILUPPO: GALACTIC CAFÈ
GENERE: AVVENTURA
GIOCATORI: SINGLE

SITO UFFICIALE

Grafica	*80*
Sonoro	*90*
Giocabilità	*85*
Longevità	*90*

COMMENTA

GLOBALE **90**

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

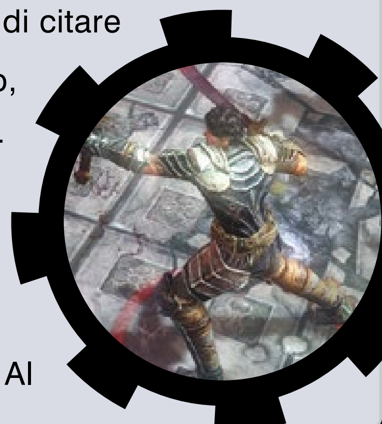
BLOOD KNIGHTS

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Deck 13 non è mai stata una Software House che si è posta il problema di sfornare capolavori, né tantomeno le è stato chiesto di farlo. In pochi si ricorderanno dei titoli più salienti di questa piccola **software house**, ma non si può far a meno di citare **Venetica** che, per quanto fosse un gioco tecnicamente scarso e tutt'altro, era riuscito ad essere pubblicato su tutte le maggiori piattaforme e ad essere anche discretamente apprezzato. E ora arriva **Blood Knights**, titolo anche questo che di fatto non introduce alcun elemento particolarmente innovativo: si tratta di un **Hack N'Slash** di bassa caratura che usa il pretesto della trama per dare una giustificazione ad una carneficina continua. Al





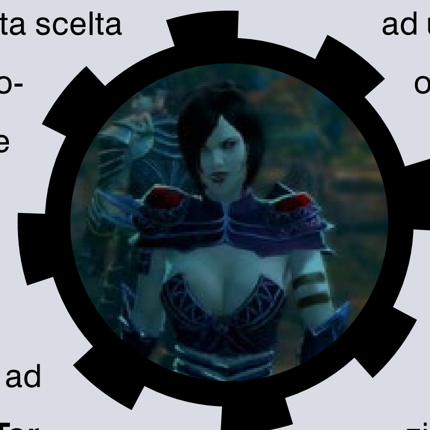








di là del doppiaggio inglese (si auspica) volutamente da B movie, ciò che lascia esterrefatti è la totale mancanza di appeal con cui i fatti del gioco vengono narrati. E' consigliabile affrontare il gioco con un **pad** alla mano: la mappatura dei comandi è ben tarata, purtroppo la corsa del personaggio risulta inspiegabilmente rallentata. Senza contare il sistema di mira della protagonistafemminile che lascia molto a desiderare. Un minimo di auto-lock sul nemico sarebbe stato gradito, invece è stata scelta una mira completamente manuale scomoda e imprecisa, che farà dannare il giocatore in più occasioni. Certo, il costo del gioco è piuttosto basso, siamo attorno ai sette euro o poco più. Ma chi pensa di trovarsi di fronte ad un clone accettabile di **Diablo 3** o di **Torchlight** se ne stia dovutamente alla larga. Siamo di fronte ad un titolo tendenzialmente difficile e frustrante. Ad ogni modo propone un sano divertimento decerebrato a condizione che si giochi con un **pad** e magari in compagnia di un amico, offrendo sei ore di svago senza troppe pretese. E' un peccato però e ci si chiede che cosa sarebbe in grado di fare questa **software house** se iniziasse a sviluppare dei prodotti meno mediocri.



VERSIONE: PC

PUBLISHER: DECK 13

SVILUPPO: DTP

GENERE: AZIONE - RPG

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*44*
Sonoro	*51*
Giocabilità	*66*
Longevità	*54*

COMMENTA

GLOBALE 53

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD



RECENSIONE completa

Simone Giorgi





La "libreria" videoludica della nuova Console Microsoft ha cominciato ad accumulare i primi tasselli della sua storia e in questo periodo, oltre ai grandi classici della line-up iniziale che tutti conosciamo, si aggiunge un prodotto destinato esclusivamente al mercato digitale, ovvero **Max: The Curse of Brotherhood**. Il titolo sviluppato dai P**ress Play** si inserisce in un contesto dove, vista la non altissima possibilità di scelta, potrebbe conquistare gli affezionati dei **Puzzle Platform**. Il titolo forgia la sua struttura su un'intelaiatura in stile **Platform 2.5 D**, gettandoci in un universo fantastico e colorato, dove confrontarsi con enigmi da risolvere più o meno complicati. La struttu-

















ra del **gameplay**, come accennavo, si dividerà tra sezioni in puro stile **action** e segmenti in cui avremo modo di apprezzare la natura 'riflessiva' del prodotto. Questa parte ci darà occasione di utilizzare il nostro fidato pennarello magico per utilizzare elementi ambientali altrimenti inaccessibili. Potremo inoltre materializzare ganci, rami o liane per fuggire dai nemici o oltrepassare un determinato punto. Le fondamentali funzioni della matita colorata inoltre saranno upgradabili per includere nuove funzioni e capacità. Certo, se si esclude qualche problemino legato al tempismo dei salti nelle fasi **platform** non registrato propriamente a pennello, il risultato appare decisamente godibile.
Le ambientazioni ricreate godono di una solida componente artistica, che in molti casi riesce a a far dimenticare le **texture** poco dettagliate e gli elementi dello sfondo non sempre all'altezza. Sul fronte **sonoro** non possiamo che lamentare una mancanza di qualità, dovuta ad una mediocrità generale abbastanza evidente. La **longevità** non è elevatissima e si aggira attorno alle 6-7 ore. Ma qualche difettuccio qua e là non minano di molto il risultato di un prodotto piacevole da portare a termine. Bersaglio centrato!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: PRESS PLY
SVILUPPO: PRESS PLAY
GENERE: PIATTAFORME
GIOCATORI: SINGLEPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	73
Sonoro	70
Giocabilità	80
Longevità	70

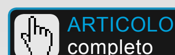
COMMENTA

GLOBALE 78



RAMPAGE IV BLACK EDITION: GRAFICA AL MASSIMO!

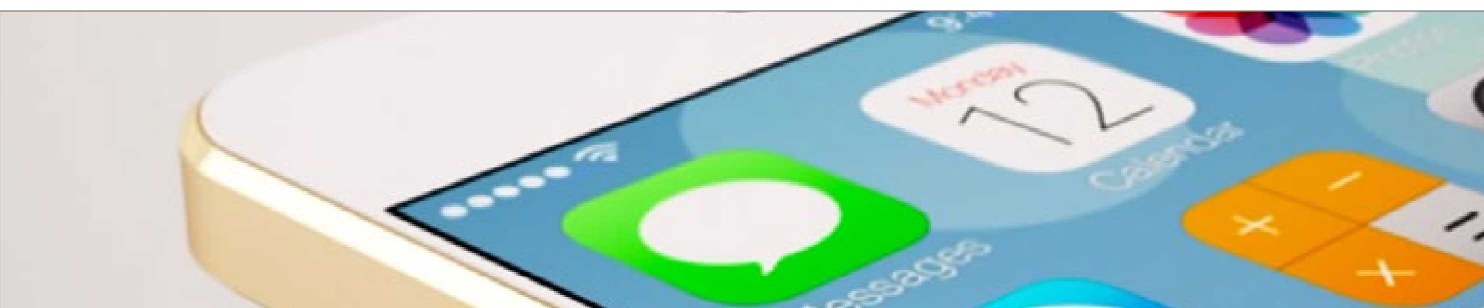
Prestazioni elevate per la nuova soluzione presentata da Asus Rog



Asus Rog ha annunciato in data odierna la nuova **Rampage IV Black Edition**, una scheda madre studiata per i videogiocatori più esigenti e capace di sfruttare al massimo le potenzialità dei processori Intel **LGA 2011 Core i7**. Basata su **chipset Intel X79 Express**, dispone di otto socket **DIMM** per un massimo di 64 GB di DRAM installabile, supporta configurazioni con schede grafiche fino a 4 vie (multi-GPU) e adotta la tecnologia **SupremeFX Black** per una qualità sonora di alto livello. Con la copia gratuita di **Assassin's Creed IV: Black Flag** inclusa, si rivela un ottimo acquisto. Il prezzo consigliato è di 490 euro.







IPHONE 6: NUOVA STABILIZZAZIONE DEL SENSORE

Fotocamera migliorata nella nuova versione del popolare smartphone



La nuova versione di iPhone 6 dovrebbe continuare a integrare un sensore da 8 megapixel per la fotocamera, con un netto miglioramento nella stabilizzazione delle immagini. La notizia arriva dall'analista **Nomura Securities** che ha recentemente pubblicato un articolo sulle pagine del **The China Post**. Inoltre, secondo i rumor, **Apple** starebbe pensando ad un **iPhone** sottilissimo (**iPhone Air**) ma il fornitore del modulo fotografico non sarebbe in grado di creare un componente così sottile per l'integrazione.





SONY PRESENTA I NUOVI XPERIA E1 E T2 ULTRA

Smartphone e Phablet pensati per fasce del mercato medie e alte



SONY ha presentato Xperia E1 e Xperia T2 Ultra, due diversi smartphone basati su sistema operativo **Android**. Il primo, è un device di fascia media equipaggiato con display da 4 pollici a 800 x 480 pixel, particolarmente pensato agli appassionati di musica. Decisamente di maggior livello il modello **T2 Ultra**, **phablet** con display **HD** a **720p** che eredita i benefici delle tecnologie proprietarie **Triluminous** e **Mobile Bravia Engine**.





CES 2014: ARRIVANO PADFONE MINI 4.3 E ZENFONE!

Presentati durante l'ultima edizione dell'evento i nuovi modelli sviluppati da Asus

Il CES 2014 di ASUS è stato delineato dalla presenza di smartphone e tablet. Il primo è il trasformabile **ASUS PadFone mini 4.3**, un ibrido che combina un telefono da 4,3 pollici con un tablet da 7 pollici. Dall'altra parte troviamo la nuova linea **ZenFone**, formata da smartphone colorati con schermi dai 4 ai 6 pollici. Maggiori dettagli nei prossimi mesi!









ARCHER D7, VELOCITA' MASSIMA!

Un modem wireless che può raggiungere i 1750 Mbps

TP-LINK ha annunciato il nuovo Archer D7, moder router wireless ultraveloce da ben 1750 **Mbps**. Sono disponibili anche due porte **USB** multifunzione per la condivisione con la rete domestica dei dispositivi più comuni, come hard disk, fotocamere e stampanti. Davvero ottimo!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES



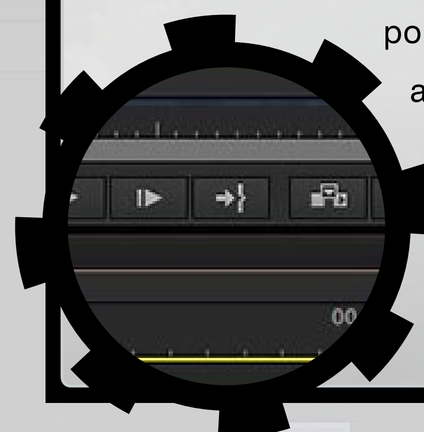
DISPONIBILE FINAL CUT PRO 10.1.1

ARTICOLO completo
Macfordummies.it



Apple sta continuando a perfezionare Final Cut Pro X, il suo **software** di **editing** video professionale che, nonostante le tante novità apportate con la versione 10, soffre ancora di qualche piccola problematica. Per questo è stato reso disponibile l'aggiornamento del software alla versione **10.1.1**. La patch, tra le varie migliorìe, rende più veloce il passaggio pra proxy e rende più efficiente la risposta della **timeline** con progetti molto grandi. Niente male!





GAME *E' PRESENTE SU OLTRE 800 SITI WEB!*

Clicca qui per scoprirli e aggiungere il tuo spazio



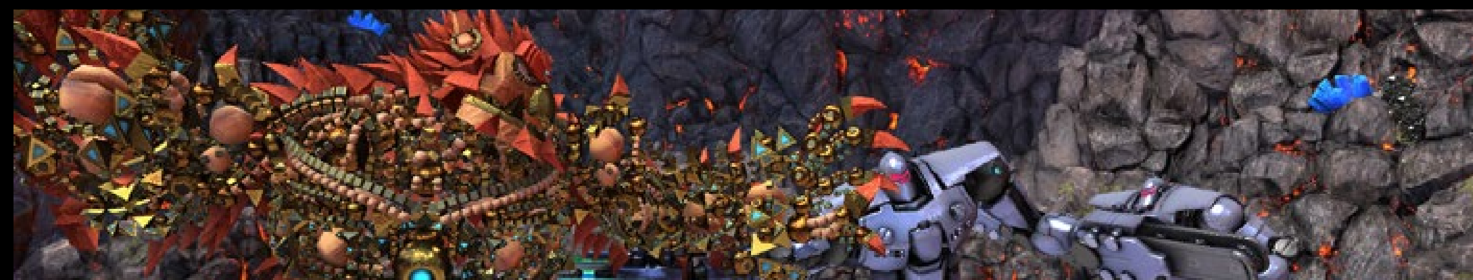
*Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm



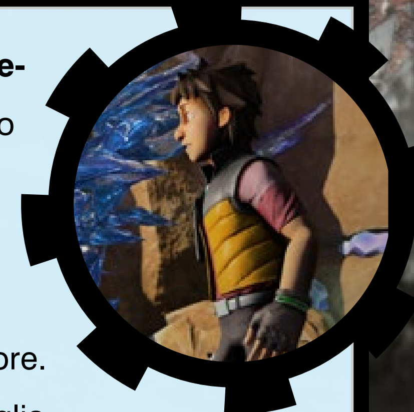
KNACK

ARTICOLO completo
GameStorm.it



Knack non è un titolo che lascerà il segno in questa nuova generazione di console. Il personaggio poteva essere carismatico e in grado di allettare il pubblico, purtroppo il sistema di combattimento ripetitivo rende l'azione di gioco davvero noiosa. Il plauso va fatto alla longevità, che supera la media delle produzioni odierne e si aggira sulle dieci ore. **Knack** è un titolo che potremmo consigliare solo ad un prezzo **budget** e che non vale certamente i quasi settanta euro richiesti attualmente.





GLOBALE
6.0



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

ALIEN SPLATTER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

GAMEPLAYER.IT

NEWS RECENSIONI ANTEPRIME SPECIALI RETROGAMING

Download gratuito di tutti i numeri di GAME pubblicati dal 2005 a oggi!













DAMAS REI

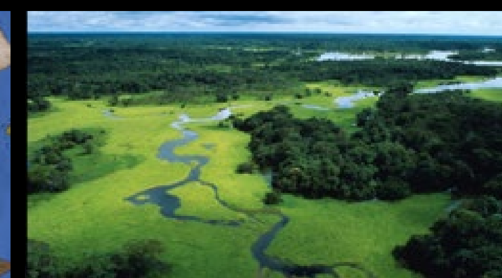
ARTICOLO completo

GDR Online

Ci troviamo nell'era Fenegardum, dopo secoli di infinite battaglie. In questo nuovo play-by-chat, intitolato Damas Rei, conosceremo la città di **Fenegard**, capitale di **Samarin**. Dopo la quasi totale sparizione dei draghi, la città riesce a stabilire dei legami con **Nuova Hubenor** e **Terast**. Ma un gruppo di **Drow** riesce a catturare e prendere in ostaggio un gruppo di elfi, al fine di estorcere l'informazione su dove si trovino le ambite uova di drago. Queste sono solo alcune delle premesse che ci porteranno a scoprire un nuovo mondo fantasy, dove lo scontro tra **Luce** e **Ombra** è sempre vivo. I fan del genere sono avvertiti: **Damas Rei** vi aspetta per nuove, grandi avventure!







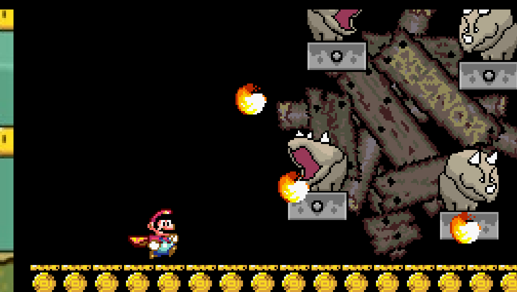
SUPER MARIO WORLD

RECENSIONE completa

Cesare Arietti





Re Mario. Era questo il titolo dello speciale pubblicato sulla rivista **Kappa** nel giugno 1991: sei pagine per spiegare perché **Super Mario World** era il miglior videogioco del mondo. Era stato creato da **Miyamoto** come titolo di lancio del **Super Famicom**, avvenuto nel novembre precedente, e aveva lasciato il pubblico giapponese e la stampa mondiale senza parole. La grafica, il sonoro, la giocabilità, la longevità: era nato il gioco che portava tutto al massimo e lo superava. La trama era sempre la stessa: **Bowser** aveva rapito **Peach** e i due idraulici più famosi del globo avevano il compito di salvarla. A guardia di ciascun mondo erano stati messi i dispettosi figli del dinosauro, da affrontare dopo aver completato una lunga serie di livelli. Strade personalizzate, **switch** da attivare per sbloccare contenuti nascosti, livelli extra dopo aver completato il gioco. E poi? Un **framerate** perfetto, **sprite** giganti, il parallasse sempre attivo, effetti di zoom e rotazione (chi può dimenticare lo scontro finale?), **stage** studiati per non essere mai estremamente facili o eccessivamente difficili, nuovi oggetti come la piuma che permettevano di volare... E per la prima volta c'era anche **Yoshi**. Con una colonna sonora straordinaria composta da **Koji Kondo**, **Super Mario World** è ancora oggi uno dei cento migliori titoli mai realizzati. Se non lo avete mai visto non avete alternative: trovatelo e giocateci fino a perdere l'uso dei polpastrelli. Poi ne capirete il perché.





LA LEGGENDA DEL SOLE DI GAIYA
IL PRINCIPE DELL'ABISSO

FANPAGE Ufficiale

Cesare Arietti



Questo mese presentiamo un romanzo fantasy speciale, sia perché la trama e i personaggi ricordano quelli dei migliori **RPG** e sia perché il suo autore, il bravissimo **Stefano Dicati**, è stato un valido collaboratore di **GAME**. **La Leggenda del Sole di Gaya - Il Principe dell'Abisso** (394 pagine, **Gruppo Albatros Il Filo**) è la sua prima opera, un testo che ci porta in un mondo fantastico ma solido e credibile. Protagonista delle vicende è il giovane **Sareek**, che abita nella cittadina di **Lanue** con suo cugino **Galath** e lo zio **Rill**. Durante la festa del raccolto il villaggio viene attaccato: è l'inizio di una grande avventura dove si legano azione, colpi di scena e amore. Spettacolare e imperdibile!

COLLABORA CON GAME

Puoi ricevere videogiochi, guide e DVD!

VIDEOGIOCHI GRATIS?

CLICCA QUI

DIVENTA COLLABORATORE DI GAME - LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI PER RICEVERE VIDEOGAMES, GUIDE O DVD DIRETTAMENTE A CASA TUA!